SPECTRUM - CLUB - INFO NR. 2
vom 01.10.1983

310 2

Hrsgb.:
Spectrum-User-Club
Rolf Knorre
5600 Wuppertal 2

spectrum

Hallo User,

wie Ihr seht, ist es uns gelungen, die Ausgabe des Spectrum-Infos Nr. 2 pünktlich fertigzustellen. Der Umfang und die Auflage haben sich im Vergleich zum Vormonat immerhin verdoppelt. Unsere Mitglieder-Zahl am 01.10.1983 = 62 !

Mit einem solchen Erfolg unserer Aktion haben wir wirklich nicht gerechnet, allerdings auch nicht mit der ungeheuren Arbeit, die dadurch entstanden ist. Sollte dieser Trend anhalten, werden wir wohl auf Luxusbeschäftigungen wie Schlafen oder Essen in Zukunft verzichten müssen.

Auch die finanzielle Seite sieht nicht besonders gut aus. Neben dem Info kosten die Anzeigen für die Mitglieder-Werbung, die Rundschreiben für neue Interessenten, die Telefongebühren und andere Dinge eine Menge Geld. Da viele Mitglied Ihren Beitrag für ein Quartal im voraus bezahlt haben, kommen wir jetzt noch hin. Für die nächsten Monate sieht es jedoch recht düster aus.

Wir wollen uns jedoch nicht beklagen und der weiteren Entwicklung mannhaft entgegentreten.

Beklagen wollen wir uns jedoch darüber, daß wir in den vergangenen Wochen viele Programme erhalten haben, aber kaum selbstgeschriebene Werke dabei waren. Es wäre schön, wenn wir mehr Eigenproduktionen erhielten, die wir im Info dann evtl. als Listing abdrucken könnten.

Zu der Frage des Mitglieder-Verzeichnisses haben wir sehr unterschiedliche Reaktionen bekommen. Wir haben uns deshalb darauf geeinigt, k e i n e komplette Liste abzudrucken. Wer Interesse hat, ob in seiner nächsten Umgebung weitere Club-Mitglieder wohnen, kann uns schreiben. Er erhält dann eine Teil-Liste. Wir hoffen, daß Ihr damit zufrieden sein werdet.

Da viele Mitglieder Interesse an Joysticks haben, planen wir einen umfangreichen Bericht hierzu. Bitte sendet uns deshalb eure Erfahrungsberichte zu.

Weiterhin planen wir für das nächste Info : Beginn der Serie "Einführung in Maschinensprache" / Schaltung zur Übertragund des Spectrum-Tons auf einen TV-Empfänger und vieles mehr.

Wir hoffen, daß Ihr mit dem jetzt vorliegenden Werk zufrieden seit. Für Kritik, Anregungen und Artikel sind wir - wie immer - dankbar.

SINCLAIR MAGAZINE - MADE IN ENGLAND -

Ziel dieses Artikels soll es sein,die interessantesten,englisch-sprachigen Zeitschriften einmal näher zu beleuchten.Ich beschränke mich hier auf diejenigen Publikationen,welche hauptsächlich durch den Bahnhofsbuchhandel (Internationale Presse) bezogen werden können.

Die einzige reine Sinclair Zeitschrift,die es momentan gibt,heißt " ZX COMPUTING ".
Sie erscheint alle zwei Monate und ist mit DM 13.- etwas zu teuer.
Der Inhalt umfaßt gleichermaßen Programme und Berichte über den ZX 81 und den ZX SPECTRUM.Momentan liegt das Hauptaugenmerk aber noch auf dem ZX 81.Die abgedruckten Programme sind qualitativ nur Durchschnitt.Fast alle Programme für den Spectrum sind in BASIC geschrieben.
Die Software und Hardwaretests sind dafür aber sehr informativ.
Es gibt seit zwei Ausgaben auch eine Rubrik unter der Käufer von Softwareprodukten,diese noch einmal für die Allgemeinheit testen.Abschließend sei gesagt,daß nicht jede Ausgabe von ZX COMPUTING im eigenen Bücherregal stehen muß,aber die eine oder andere sollte dennoch nicht fehlen.
Ganz anders verhält es sich mit " YOUR COMPUTER ".
Diese Zeitschrift ist es wirklich wert,jeden Monat gekauft zu werden.Obwohl sich die Themen auf mehrere Computer beziehen,nehmen SPECTRUM Themen einen starken Raum ein.
Da in jedem Heft sehr viele Programmabdrucke zu finden sind könnte man denken: Quantität vor Qualität. Weit gefehlt!
Die Programme benutzen fast alle Maschinensprache und sind meistens für den Spectrum mit 48 Kilobyte gedacht.Programme wie Sound Editor,3D Rotation,Wordprocessor oder Subhunt lassen erkennen, das der Autor den Spectrum perfekt beherrscht.
Wer auch technisch auf dem neuesten Stand bleiben möchte,der ist mit YOUR COMPUTER sehr gut beraten,denn die Inside stories sind alles andere als langweilig oder gar schlecht recherchiert.
Mit einem Preis von DM 6.50 und einem Umfang von ca. 220 Seiten ist YOUR COMPUTER auch für Leute mit kleinem Geldbeutel erschwinglich.

Die Zeitschrift " WHICH MICRO " ist etwas für Leser,die eine Zeitschrift nach ihrer informativen Leistung messen.
WHICH MICRO legt großen Wert auf Softwaretests.Hier kann man erfahren,ob Programme,die in großspurigen Anzeigen angepriesen werden,auch das halten,was sie versprechen.
Der Preis von DM 5.80 ist bestimmt kein Hindernis um diese Zeitschrift einmal näher zu begutachten.
Relativ neu auf dem deutschen Markt ist "COMPUTER&VIDEO GAMES".
Anhand dieser Zeitschrift kann der Leser seine Software Wunschliste zusammenstellen.Es wird sehr viel neue Software getestet und abschließend mit einer Punktewertung versehen.Im Programmteil gibt es jedesmal ein oder zwei Programme für den Spectrum.
Mit einem Preis von DM 5.- ist C&V G die billigste unter den Computerzeitschriften,die sich auch mit dem Spectrum befassen.

Thomas Rehschuh 9/83

DER AUTOR DIESES ARTIKELS HAT ZUGESAGT, UNS IN DER NÄCHSTEN ZEIT WEITER ÜBER ENGLISCHSPRACHIGE COMPUTER-MAGAZINE ZU INFORMIEREN.

(c) 1983 SPECTRUM-USER-CLUB, Rolf Knorre, Siegesstr. 140 a, 3000 W Berlin 47, Tel.: 0302 / 52 52 52

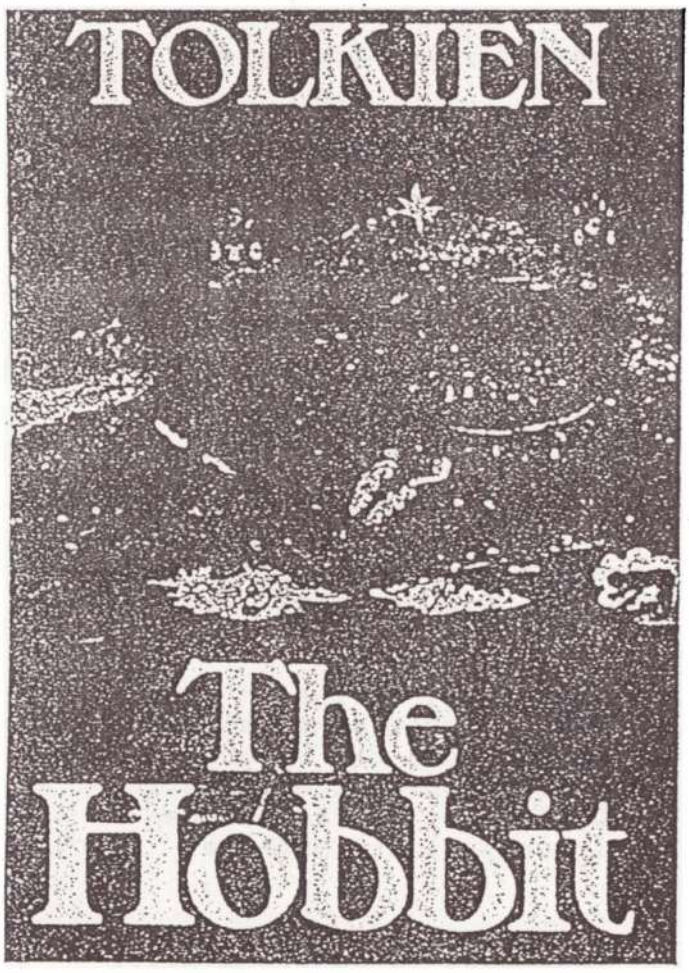
NUN IST ES ALSO TATSÄCHLICH JEMANDEM GELUNGEN, DIESE ADVENTURE ZU BEWÄLTIGEN. ODER IST UNTER DEN CLUB-MITGLIEDERN ETWA JEMAND, FÜR DEN DIESE TATSACHE SCHON EIN ALTER HUT IST? WENN JA, SOLLTE SICH DIESER SPIELER SOFORT MELDEN, DAMIT WIR IHN IM NÄCHSTEN INFO ENTSPRECHEND WÜRDIGEN KÖNNEN.

Harte Nuß geknackt

Es ist endlich geschafft!!!

Nach über 4 Monaten harter "Adventurearbeit" ist es uns gelungen das einmalige ZX Spectrum Adventure "THE HOBBIT" zu lösen!

Das Programm übertrumpft so ziemlich alles, was es überhaupt an Homecomputersoftware gibt und wird deshalb wahrscheinlich auch in Deutschland großen Anklang finden. Sollte einer Ihrer Leser gerade versuchen dieses PGM zu lösen, so kann er sich mit uns in Verbindung setzen. Wir werden versuchen, so weit wie möglich Tips zu geben.
Sind wir wirklich die ersten Deutschen, die den Hobbit zu Ende gespielt haben???
P.S.: Als Beleg dafür, daß wir das Adventure tatsächlich gelöst haben, legen wir einen Ausdruck der letzten Szenen mit bei.
Kontaktadresse: Tarik Ahmia, Europaallee 28, 2000 Norderstedt, Telefon: 040/523 46 67




```
You are in a narrow place with a dreadful
drop into a dim valley
Visible exits are: east west north
You see :
     Thorin. Thorin is carrying
       the small curious key.

You go west.
The misty mountain
Visible exits are: east north west south
You see :
       Nothing
Thorin enters.

You go west.
Rivendell
Visible exits are: east west
You see :
     Elrond.
Thorin enters.

You go west.
The trolls clearing
Visible exits are: southwest southeast
north
You see :
       Nothing
Thorin enters.

You go southwest.
The lonelands
Visible exits are: east north northeast
You see :
       Nothing
Thorin enters.

You go through the round green door.
You are in a comfortable tunnel like hall
To the east there is the round green door
You see :
     the wooden chest.
Thorin enters.

You are carrying.
     a curious map.
     the short strong sword.
     the red key.
     the valuable golden ring.
     the rope.
     a strong arrow.
     the valuable treasure.
     some lunch.
     the golden key.
Thorin waits.

You put the valuable treasure in the
wooden chest.


a cheering crowd of dwarves, hobbits and
elves appears. Led by gandalf they carry
you off into the sunset, proclaiming you
hero of heroes and master adventurer !!!.
```

Als ich dieses Adventure das erste Mal ausprobierte - dynamisch, nervenstark und guter Hoffnung - , war ich der festen Überzeugung, schon bald als Super-Hobbiter in die Geschichte der Abenteurer einzugehen. Doch was war schon nach wenigen Stunden des Spielens aus diesem jungen, voller Idealismus steckenden Menschen geworden? Ein Wrack, um Jahrzente gealtert, mit blutunterlaufenen Augen, zitternden Händen und einem Schimmer des Wahnsinns in den Augen. Trotz allem werde ich - nach absolvierter Frischzellen-Kur - den Kampf aufnehmen, ohne mich bei o.g. Adresse nach der Lösung zu erkundigen (meine bisherige Leistung = 18,5 %).

HIER WIEDER EINIGE TIPS, DIE SICH DIESMAL MIT DEM EINSPAREN VON SPEICHERPLATZ BESCHÄFTIGEN. BESONDERS INTERESSANT SIND DIESE TIPS NATÜRLICH FÜR 16 K - ANWENDER, ES SOLL JEDOCH AUCH LEUTE GEBEN, DIE MIT 48 K NICHT AUSKOMMEN.
UNSER DANK FÜR DIESE TIPS GEHT - WIE BEREITS IM VERGANGENEN MONAT - NACH DÜSSELDORF AN MARTIN BERNDT.

dazu Info 3 S.3

TIPS & TRICKS

1. Einsparen von Speicherplatz (besonders für 16K-Spectrum)

a. durch Einsatz von VAL:

Ersetzt man im Programmlisting alle numerischen Ausdrücke durch Strings, so werden je Ziffer drei[x] Bytes eingespart.
Beispiel:

```
2Ø LET P=VAL"235"        statt    2Ø LET P=235
3Ø GOTO VAL"122Ø"        statt    3Ø GOTO 122Ø
```

In der Zeile 3Ø werden hier 21 Bytes eingespart.

[x] mindestens

b. durch Einsatz von Bedingungen:

Ersetzt man numerische 1en und Øen im Listing durch Bedingungen, so spart man je Ziffer mindestens 2 Bytes.
Beispiel:

```
2Ø LET P=Q=Q             statt    2Ø LET P=1
3Ø FOR J=Q=Q TO 1Ø       statt    3Ø FOR J=1 TO 1Ø
```

Q muß im Programm als irgendeine Zahl definiert sein, denn dann ergibt Q=Q den Wert 1, und z.B. Q>Q den Wert Ø.

c. durch Zeilen ohne Zeilennummer:

Viele Zeilen dienen meistens ja nur dazu, Variablen und Arrays zu initieren. Gibt man diese direkt, ohne Zeilennummer ein, muß man nur darauf achten, daß das Programm nie mit RUN gestartet wird. Auch CLEAR darf nicht benutzt werden. Sinnvoll ist dieses natürlich nur bei statischen Variablen. Sonst ist dies die wirkungsvollste Methode.

2. ON GOTO auf dem Spectrum

Will man Programme von anderen Computern in Spectrum-Basic übersetzen, so taucht des öfteren der Befehl ON GOTO auf. Natürlich kann man in diesem Fall einige IF...THEN GOTO Zeilen programmieren, dies ist jedoch meistens sehr aufwendig und schluckt viel Speicherplatz.
Einfacher geht es wie im folgenden Beispiel zu sehen ist:

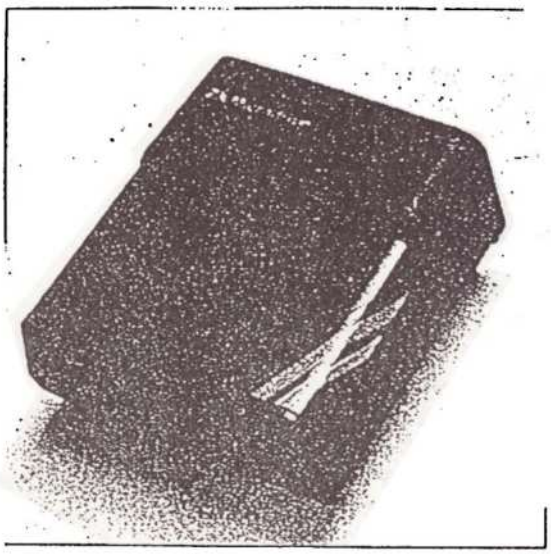
```
3Ø ON X GOTO 87Ø,98Ø,122Ø
```

läßt sich schreiben als

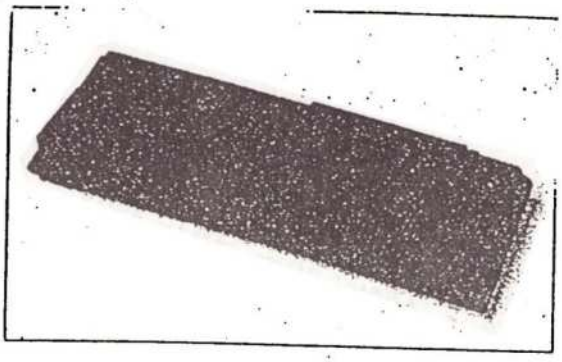
```
3Ø GOTO 87Ø*(X=1)+98Ø*(X=2)+122Ø*(X=3)
```

Auch in anderen IF...THEN Blöcken läßt sich diese Methode anwenden.

ZX Microdrive!



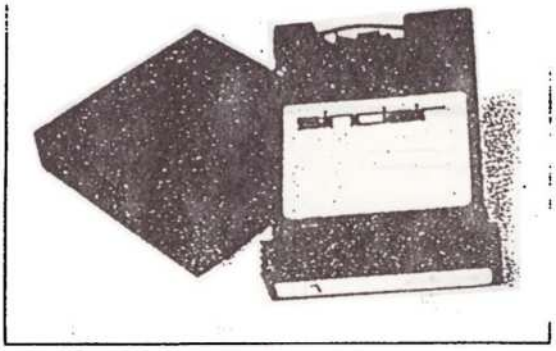
ZX MICRODRIVE



ZX INTERFACE 1

Mehrere Mitglieder haben uns darauf aufmerksam gemacht, daß der Microdrive-Artikel im letzten Info bereits überholt war. Deshalb an dieser Stelle noch ein Bericht von Thomas Rehschuh aus Hamburg zu diesem Thema, der aktueller ist.

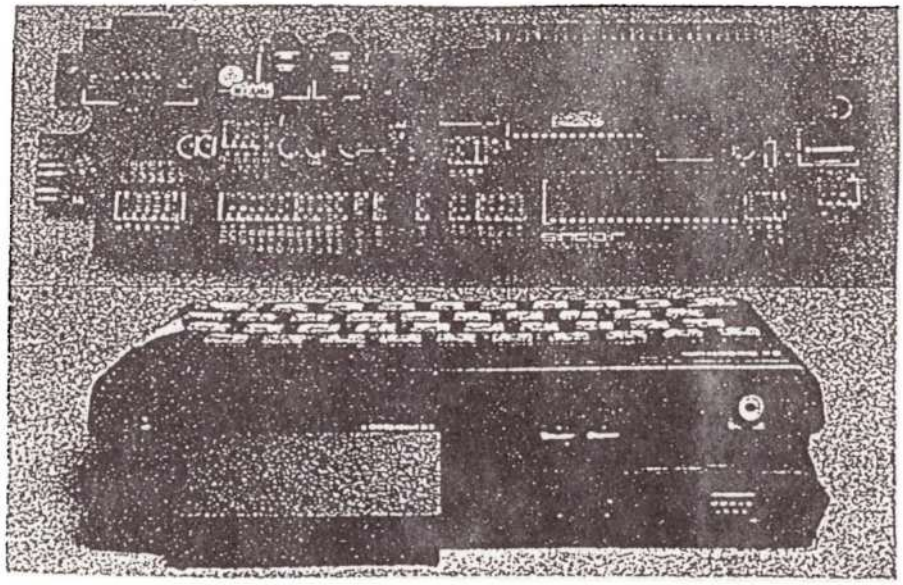
Endlich hat Sinclair das Geheimnis um die Microdrive gelüftet.
Drei neue Hardware Teile erweitern jetzt das Spectrum Sortiment.
Als erstes wäre da die Microdrive selbst.
Der größte Vorteil liegt sicherlich in ihrem überragenden Preis/ Leistungs Verhältnis.Sie bietet nahezu die gleichen Leistungen,wie eine Floppy Drive,daß aber zu einem Preis mit dem keine Floppy Drive mithalten kann.
Ein typisches 48 Kilobyte Programm wird in maximal 9 Sekunden geladen. Wird ein Programm auch beim ersten Mal richtig geladen ? Ja,denn dafür garantiert Sinclair.Beim Laden von Data beträgt die Zugriffszeit nur 3.5 Sekunden.Der momentane Preis der Microdrive beläuft sich auf engl. Pfund 49.95 ! Das läßt auf einen deutschen Preis von ca. DM 200.- schließen.
Um die Microdrive anschließen zu können,benötigt man das ZX INTERFACE I. Dieses Interface wird unter dem Spectrum angeschraubt und gibt damit dem Tastenfeld des Spectrums eine angenehme Neigung,welche sich beim Eingeben von Programmen angenehm bemerkbar macht.
Auf der Interface Platine sitzt der Microdrive Controller in Form eines Roms.Dieser erweitert das Spectrum Basic womit dann die Befehle wie FORMAT,CAT usw. dem User nutzbar gemacht werden.Das Interface besitzt ebenfalls eine RS 232 Schnittstelle,die es ermöglicht,das der Spectrum auch handelsübliche Normalpapierdrucker steuern kann.Geplant ist noch ein INTERFACE II,welches dann noch Joystick Ausgänge besitzt.
Das Interface I kostet ebenfalls ca. DM 200.- (engl. Pfund 49.95).
Wenn das Interface aber zusammen mit der Microdrive bestellt wird,so verringert sich der Preis um ca. DM 80.- auf DM 120.-
Mit dem Interface hat der Benutzer auch die Möglichkeit,mehrere Spectrums (bis zu 64) untereinander zu verbinden um sogenannte Kommunikationsnetze aufzubauen.
Auf die Microdrive und auf das Interface gibt es ein Jahr Garantie.



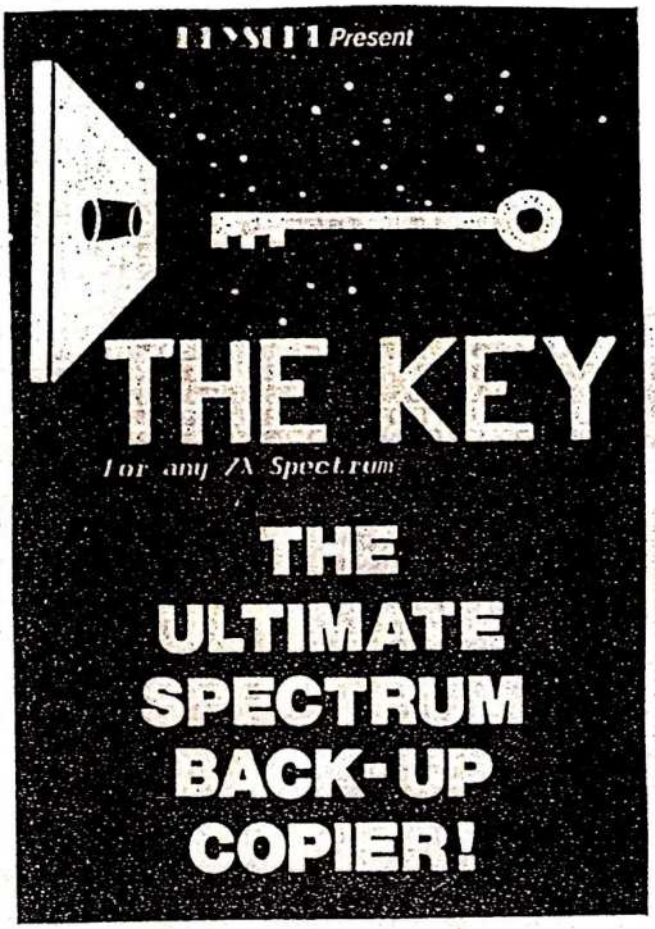
ZX MICRODRIVE CARTRIDGE

Die Endlosbänder als Speichermedien sind der Wermutstropfen unter den Neuheiten.Mit einem Preis von DM 20.- (4.95) sind sie hoffnungslos überteuert.Ein Band kostet also ein Zehntel von dem was eine Microdrive kostet.Floppy discs hingegen kosten ein hundertstel von dem was eine Floppy Drive kostet.Aber ich bin sicher,daß sich diesbezüglich noch viel tun wird.Der Spectrum 48 KB kostete ja auch einmal DM 725.- !
Die Bänder besitzen eine Kapazität von 85 Kilobyte.Es sollen in naher Zukunft aber auch Bänder auf den Markt kommen,die 200 Kilobyte besitzen. Ferner kann man diese Bänder nur ca. 5000 Mal beschreiben und auslesen. Für das Laden von Spielen dürfte das sicherlich ausreichend sein,wer aber ernsthafte Datenverarbeitung betreiben will,wird die Zahl 5000 schneller erreichen als ihm lieb ist.Sinclair bietet diese Bänder auch nahmhaften Softwarefirmen zum Kauf an.So ist damit zu rechnen,daß Programme sowohl auf herkömmlichen Compact Cassetten als auch auf Endlosbändern verkauft werden.
Weiterhin gibt es noch ein RS 232 Anschlußkabel,welches ca DM 60.- kosten wird.

Thomas Rehschuh 9/83



© 1983 SPECTRUM-USER-CLUB ...lf Knorre, Siegesstr. 146 a, 5600 Wup...rtal 2, Tel.: 0202 / 55 66 89

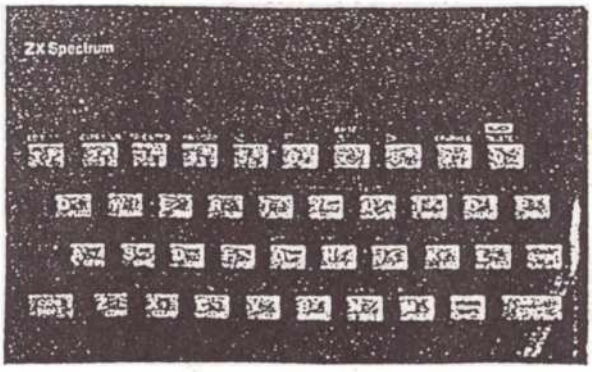


IM LETZTEN INFO HABEN WIR EUCH DAS PROGRAMM "KNACKER" VORGE-STELLT!
DAS KOPIEREN MIT DIESEM PRO-GRAMM IST JEDOCH RECHT AUFWENDIG! WAHRSCHEINLICH WAR DIE FIRMA KEYSOFT IN ENGLAND AUCH DIESER MEINUNG, DENN SIE HAT EINE KASSETTE MIT DEM SCHÖNEN NAMEN "THE KEY" AUF DEN MARKT GEBRACHT; WOMIT ES MÖGLICH WIRD; FAST JEDES PROGRAMM OHNE PROBLEME ZU KOPIEREN. ES BLEIBT ABZUWARTEN, WIE DIE SOFTWARE-ANBIETER DARAUF REAGIEREN WERDEN.

Die Handhabung dieses Programms ist einfach. Nach dem Laden von "THE KEY" mit LOAD "" CODE läuft alles weitere im Dialog ab, d.h. die jeweiligen Schritte werden auf dem Bildschirm angezeigt bzw. abgefragt. In der Regel können alle Teile des zu kopierenden Programms auf einmal eingeladen werden. Ausnahmen bilden hier z.B. die Prgr. HOBBIT und PIMANIA. Diese Programme müssen in zwei Teilen geladen und geSAVEd werden, da sonst die Meldung "Not enough memory" kommt.

"THE KEY" steht in unserer Software-Liste, kann also wie die anderen Programme angefordert werden.

Hier wieder die aus CPU geklaute Spectrum-Top-Ten, die wir demnächst durch unsere eigene ersetzen werden (nach angef. Prgr.)



ZX Spectrum

1.	Pimania	Automata
2.	Penetrator	Melbourne House
✓3.	PSSST	Ultimate
4.	The Hobbit	Melbourne House
5.	Arcadia	Imagine
6.	Spectral Invaders	BUG BYTE
7.	Tarzan	WICOSOFT
✓8.	Jet Pac	Ultimate
9.	Muncher	Silversoft
10.	Spectres	BUG BYTE

Schlecht lesbar

"CITY DEFENDER" hat etwas Ähnlichkeit mit Atari's "Städte verteidigen" (Missile Command oder so). Tip: Erst die DATA-Zeilen eingeben, damit später gleich die richtigen Grafik-Zeichen verw.werden können.

```
 50 REM        © 1983 N.Bell
 60 REM
 90 GO SUB 9000
 100 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : PRINT AT 0,9; PAPER 6; INK
0;"CITY DEFENDER"
 110 PRINT AT 2,0; INK 7;"Ausser
irdische Invasoren greifendeine
Stadt an !"
 112 PRINT AT 4,0;"Deine Aufgabe
ist es, sie auf  zuhalten."
 114 PRINT AT 6,0;"Lenke den Suc
her (✣) auf den  Angreifer (🚁
) und schiesse dannmit einer der
 3 Abwehrstationen."
 116 PRINT AT 10,0;"STEUERUNG DE
S SUCHERS : W=hoch / A=links / S=
rechts / Z=runter"
 118 PRINT AT 13,0;"FEUERN = B(
links) N(mitte)  M(
rechts)"
 120 PRINT AT 16,0;"ACHTUNG - Jed
e Station hat nur 5 Schuss !"
 122 PRINT AT 19,0;"Nach 10 abge
wehrten Angreifern  wird das Spi
el schneller.  !!!!!!!!Viel
 Gluck !!!!!!!!!!"
 200 IF INKEY$<>"" THEN CLS : GO
TO 900
 210 GO TO 200
 900 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: F
LASH 0: BRIGHT 0: CLS
 920 PRINT AT 18,0; INK 5;"  🏢
  "; INK 7;"▲▲▲▲"; INK 5;"  🏢
  "; INK 7;"▲▲▲▲"; INK 5;"  🏢
  "
 930 PRINT AT 19,0; INK 6;"  🏢
 INK 5;"▤"; INK 6;"  "; INK 3;
"0000"; INK 6;"  "; INK 5;"▤"
 INK 6;"  "; INK 3;"0000"; INK
6;"  "; INK 5;"▤"; INK 6;"
 940 PRINT AT 20,0; INK 6;"
  "; INK 3;"0000"; INK 6;"
  "; INK 3;"0000"; INK 6;"
 950 PRINT AT 21,0; INK 6;"
1005 LET x=10: LET y=10
1007 LET sk=5: LET sco=0
1008 LET nn=11: LET na=5: LET nb
=5: LET nc=5
1009 LET a=0: LET b=INT (RND*30)
: IF nn=nn-1: IF nn=0 THEN BEEP
0.3,10: BEEP 0.3,0: LET nn=10:
LET na=5: LET nb=5: LET nc=5: LE
T sk=sk-1: IF sk<0 THEN LET sk=0
1010 PRINT AT a,b; INK 4;"🚁"
1011 PRINT AT 0,0; INK 7;"SCORE=
";sco
1012 IF a=18 THEN GO TO 5000
1013 FOR q=1 TO sk
1014 PRINT INK 7;AT x,y;"✣"
1015 PRINT AT 20,3;na;AT 20,15;n
b;AT 20,27;nc: LET rr=0
1016 IF INKEY$="b" OR INKEY$="n"
OR INKEY$="m" THEN GO TO 3000
1017 IF INKEY$="a" THEN PRINT AT
x,y;" ": LET y=y-1
1018 IF INKEY$="s" THEN PRINT AT
x,y;" ": LET y=y+1
1019 IF INKEY$="w" THEN PRINT AT
x,y;" ": LET x=x-1
1020 IF INKEY$="z" THEN PRINT AT
x,y;" ": LET x=x+1
1021 IF x<0 THEN LET x=0
1022 IF x>17 THEN LET x=17
1023 IF y<0 THEN LET y=0
1024 IF y>31 THEN LET y=31
1025 NEXT q
1028 LET c=INT (RND*3)+1
1030 IF c=1 THEN LET a=a+1
1040 IF c=2 THEN LET a=a+1
1050 IF c=3 THEN LET a=a+1: LET
b=b-1
1060 IF b<1 THEN LET b=1
1070 IF b>30 THEN LET b=30
1080 PRINT AT a-1,b-1;" "
1090 GO TO 1010
3000 IF INKEY$="b" AND na>0 THEN
 INK 6: LET rr=1: PLOT 32,33: DR
AW (8*Y)-28,(8*(21-X))-29: BEEP
0.01,10: BEEP 0.01,0: BEEP 0.01,
-10: PLOT OVER 1;32,33: DRAW OVE
R 1;(8*y)-28,(8*(21-x))-29: INK
7: PRINT AT x,y;"✣": LET na=na-1
3010 IF INKEY$="n" AND nb>0 THEN
 INK 6: LET rr=1: PLOT 128,33: D
RAW (8*Y)-124,(8*(21-X))-29: BEE
P 0.01,10: BEEP 0.01,0: BEEP 0.0
1,-10: PLOT OVER 1;128,33: DRAW
OVER 1;(8*y)-124,(8*(21-x))-29:
INK 7: PRINT AT x,y;"✣": LET nb=
nb-1
3020 IF INKEY$="m" AND nc>0 THEN
 INK 6: LET rr=1: PLOT 224,33: D
RAW (8*Y)-220,(8*(21-X))-29: BEE
P 0.01,10: BEEP 0.01,0: BEEP 0.0
1,-10: PLOT OVER 1;224,33: DRAW
OVER 1;(8*y)-220,(8*(21-x))-29:
INK 7: PRINT AT x,y;"✣": LET nc=
nc-1
3025 IF rr<>1 THEN GO TO 1017
3030 IF ATTR (a,b)=7 OR ATTR (a,
b+1)=7 THEN FOR d=1 TO 10: FOR f
=8 TO 0: PRINT AT a,b; INK 7;"🚁
": BEEP 0.03,d: NEXT f: NEXT d
PRINT AT a,b;"  ": LET sco=sco+1
00: LET rr=0: GO TO 1009
3040 GO TO 1017
5000 PRINT AT a,b; INK 2;"🚁"
5010 BEEP 1,0: BEEP 0.6,0: BEEP
0,3,0: BEEP 1,0: BEEP 1,-5
5020 CLS : PRINT AT 1,1; INK 2;
PAPER 7; FLASH 1;"DIE INVASOREN
SIND GELANDET"
5050 PRINT "" " Druecke irgende
ine Taste, um  weiterzuspielen
": PAUSE 0
5070 GO TO 210
7999 REM
8000 REM ********************
**********************
8005 REM
8010 REM
8020 REM ****GRAFIK ******
8030 REM
8040 REM
9000 LET x=144
9005 FOR n=1 TO 11
9010 FOR f=0 TO 7: READ a: POKE
USR CHR$ x+f,a: NEXT f: LET x=x+
1: NEXT n
9020 DATA BIN 00000001,BIN 00000
011,BIN 00001111,BIN 00011111,BI
N 00011111,BIN 00011111,BIN 0111
1111,BIN 11111111,BIN 00000001,B
IN 00000001,BIN 00001111,BIN 000
11101,BIN 01110001,BIN 01110001,
BIN 01111111,BIN 01111111,BIN 10
000000,BIN 10000000,BIN 11110000
,BIN 10011000,BIN 10011110,BIN 1
0001110,BIN 11111110,BIN 11111111
,BIN 01111110,BIN 01100110,BIN
01100110,BIN 01000010,BIN 01000
10,BIN 01100110,BIN 01100110,BIN
 01111110,BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00011000,BIN 00011000,BI
N 00111100,BIN 00111100,BIN 0111
1110,BIN 01111110,BIN 00011000,B
IN 00011000,BIN 00011000,BIN 111
00111,BIN 11100111,BIN 00011000,
BIN 00011000,BIN 00011000
9030 DATA BIN 00000011,BIN 00001
111,BIN 00011001,BIN 00111001,BI
N 01111111,BIN 01100001,BIN 0110
0000,BIN 00111100,BIN 11000000,B
IN 11110000,BIN 10011000,BIN 100
11100,BIN 11111110,BIN 10000110,
BIN 00000110,BIN 00111100,BIN 10
000000,BIN 11000000,BIN 11100000
,BIN 11110000,BIN 11111000,BIN 1
1111100,BIN 11111110,BIN 11111111
,BIN 01111111,BIN 01100000,BIN
01111111,BIN 01100000,BIN 01111
11,BIN 01100000,BIN 01111111,BIN
 00000000,BIN 11111110,BIN 00000
110,BIN 11111110,BIN 00000110,BI
N 11111110,BIN 00000110,BIN 1111
1110,BIN 00000000
9040 RETURN
```

Bücherkritik:

Trevor Toms: The spectrum pocket book
(phipps associates), 160 Seiten.

...als ich anlässlich der US- Computershow '83 in Köln durch die Halle ging war ich, wie wohl jeder Computer-Freak, auf der Suche nach gutem Material um meinen neuen Sinclair zu füttern. Am Stand der Fachbuchhandlung Gonski aus Köln fiel mir dann dieses Buch in die Hände. Vom ersten Eindruck hob es sich schon von allen bisher gesehenen Büchern, wie z.B. solche aus dem Hofacker-Verlag enorm ab: dünne Seiten, voll bedruckt, also nicht nur Papier. Nicht, dass ich noch nie eine Programmsammlung gesehen hätte, nein, die Programme waren auch viel länger als die in oben angegebenen Büchern...

Beim genaueren hinschauen und lesen des Vorwortes wusste ich dann, dass t. Toms den vielen Büchern über Basic -evtl. auf den Spectrum zugeschnitten- nicht ein weiteres hinzufügen wollte. Es ist eher wegweisend in Richtung auf verschiedene Anwendungen, das heisst also: nicht nur Spiele, sondern auch ernsthafte Programme wie Datenverwaltung. Auch weitergehende Informationen über Assemblerprogrammierung werden gegeben.
Man kann das Buch folgendermassen unterteilen:
a) Spiele b)Small business c)Tips und Tricks
d)Machinencode
zu a): Das Spectrum Pocket Book enthält insgesamt 7 Spielprogrammlistings, u.a. das altbekannte Reversi - spiel.
Die Spielprogramme sind jedoch gerade wegen ihrer Kürze -wie es Personalcomputerprogrammen allzu oft ergeht- nach kurzer Zeit langweilig. Die Leistung dieser Programme besteht vielmehr darin, keinen Befehl unbedacht geschrieben zu haben, was ja den ernsthaften Programmierer vom Anfänger unterscheidet. Sie strotzen gerade vor Perfektion, von der man sich dann ein Scheibe abschneiden kann. Zum Beispiel das oben erwähnte Reversi gibt einen hervorragenden Einblick in (professionelle) Computerprogrammierung.
U.a. wird auch noch ein Programm zur Erzeugung von User-Graphics vorgestellt. Da aber hier schon bei der beim Spectrum mitgelieferten Cassette Abhilfe geschaffen wurde, empfiehlt sich das Eintippen wohl nur, wenn man sich wirklich intensiv damit beschäftigt.

zu b): Datenverwaltungsprogramme mit dem Spectrum sind insofern noch nicht ausgereift, da zur Bewältigung grösserer Datenmengen eine Floppy unentbehrlich ist.

→

zu c): Ueberraschend gut und hilf- bzw. lehrreich kann man diesen Abschnitt bezeichnen. Von viel benötigten Unterprogrammen über Fehlersuche und voller Bildschirmausnutzung bis zu tiefschürfenden Abschnitten wie "intelligent line scanning" -einer Vorbereitung auf Konversation mit dem Computer- fehlt nichts.
In der Tat ist hier eine Lücke zwischen dem Spectrum-Handbuch und der prakt. Programmierung geschlossen worden.

zu d): In diesem Teil geht dann im wahrsten Sinne die Post ab. Nach dem Motto: Machinencode-leicht gemacht kann man mit einigermassen gutem Grundwissen, z.B. aus dem Buch: R.Zaks Programmierung des Z 80 Sybex Verlag, in die Gefilde des Rom vorstossen. Mitgeliefert wird dazu ein Disassembler der ganz in Basic geschrieben ist und dennoch reichlich schnell seine Arbeit verrichtet. Auch für die, die noch gar nicht so recht wissen, was man mit soch einem Programm macht, wird reichlich gesorgt. Ein Assembler (etwas langsam) und ein Monitorprogramm vervollständigen den Abschnitt. Als krönenden Abschluss präsentiert Toms dann ein Screen Tool Kit, mit dem man nach Belieben über den ganzen Bildschirm scrollen kann, eine Verstärkung der graphischen Fähigkeiten des Spectrum. Das Programm arbeitet mit Plot-Punkten, so dass der Eindruck eines völlig sanften scrollings entsteht. Toll!

Für alle die gerne abschliessende Urteile lesen, sei folgendermassen zusammengefasst:

T. Toms liefert hier ein Buch, das in seiner didaktischen Fähigkeit so schnell nichts herankommt. Kurze effektive Programme in Basic und viel benötigte Tips werden gegeben. Vergleicht man den Preis (z.Zt. ca. 31,--DM) mit dem einer Software-Cassette, so kann ich getrost sagen:

e m p f e h l e n s w e r t

Hans - Wolfgang Schmitt

WER INTERESSE HAT, SICH DEN INHALT SEINES RAM-SPEICHERS EINMAL ANZUSEHEN, KANN DIESES PROGRAMM EINGEBEN. LEERE SPEICHERSTELLEN WERDEN MIT EINEM ? GEKENNZEICHNET.

```
  11 REM
  12 REM
  13 REM
  14 REM
  15 REM
1000 LET q=PEEK 23635+256*PEEK 2
3636
1010 LET r=PEEK q
1020 IF r>23 THEN PRINT q;" ";T
AB 12;CHR$ r
1030 IF r<23 THEN PRINT q;" ";r
;TAB 12;"?"
1040 LET q=q+1
1050 GO TO 1010
```

For i = K To y;
let q = PEEK;
;F q > 23 Then
Print#3; ; ;"->";
CHar $ q
Next;

© 1983 SPECTRUM-USER-CLUB Rolf Knorre, Siegesstr. 146 a, 5600 Wuppertal 2, Tel.: 0202 / 55 66 89

Betr.: Programm-Liste

Auf der nächsten Seite steht sie nun, die lange erwartete Liste. Vorab sei gesagt, daß es sich bei den aufgeführten 8o Prgr. noch nicht um den ganzen, uns vorliegenden Bestand handelt. Erst vor einigen Tagen haben wir eine neue Ladung von ca. 5o Prgr. erhalten, die wir zusammen mit d em Rest der ersten Runde im nächsten Info bringen. Da wir jedes Programm mindestens einmal laden und ausprobieren müssen, könnt ihr euch vielleicht den enormen Zeitaufwand vorstellen.
An dieser Stelle möchten wir allen danken, die uns vertrauensvoll (manchmal auch unter Vorbehalt) Prgr. zur Verfügung gestellt haben. Die Kassetten, die wir von euch erhalten haben, werden wir als Sicherheitskopien behalten. Ich hoffe, daß damit alle einver - standen sein werden.

ANFORDERUNG DER PROGRAMME:

Wie in der Einleitung dieses Infos bereits angedeutet wurde, leiden wir unter Zeit- und Geldmangel. Damit alle Mitglieder zufriedengestellt werden können und wir hier am Ort noch einigermaßen den Durchblick behalten, sahen wir uns gezwungen, den Austausch zu reglementieren. Folgendes ist zu beachten :

1. Jedes Mitglied sollte sich auf einige Prgr. pro Monat beschränken (5-7 ?). Wenn nur die Häflte aller Mitglieder 2o oder mehr Prgr. bestellen würden, müßte der letzte Besteller wahrscheinlich sechs Wochen auf seine Kass. warten.
2. Eine Prgr.-Bestellung sollte separat von allen anderen Mitteilung an den Club geschickt werden.
3. Mit der Bestellung bitten wir um Zusendung einer Leer-Kassette sowie um Beifügung von Rückporto.

Das klingt zwar etwas hart, geht aber leider nicht anders.

Noch ein Problem sind die Spielanleitungen. Da wir diese nicht mitschicken können (weil wir kaum welche vorliegen haben), könnte es hier und da Probleme beim Anwenden der Prgr. geben. Mit etwas Geduld wird aber sicherlich jeder klarkommen.

Wenn nun jemand Programme, die er uns geschickt hat, nicht in der Liste findet, kann es dafür mehrere Gründe geben. 1. waren es welche aus Büchern oder Zeitschriften, 2. haben wir diese noch nicht gesichtet3. wir haben sie verschlampt, sorry. Wir hoffen jedoch, daß wir nach und nach alles in den Griff bekommen.
Wir werden uns bemühen, jede Bestellung so schnell wie möglich zu erledigen, bitten jedoch schon jetzt um Verständnis, wenn es etwas länger dauert.

© 1985 SPECTRUM USER CLUB MÜLLER, Siegfried, Hauptstraße 43, 2000 Wedel / Holst. Tel. 04103 / 5 55 52

ACTION

01. Muncher
02. Culpeam
03. Maze
04. Mampfmann
05. Escape
06. Frogger I
07. Frogger II
08. Froggy
09. Crazy Kong
10. Frenzy
11. Tobor
12. Jet Pac 83
13. Tranz Am 83
14. Cookie 83
15. Psst 83
16. 3D Combat Zone
17. 3D Tanx 82
18. 3D Tunnel
19. Ground Attack
20. Penetrator
21. Orbiter
22. Bomber
23. Scramble
24. Spectral Invaders
25. Invasion
26. Cosmic Guerilla
27. Galaxians
28. Raiders
29. Arcadia
30. Horace goes skiing
31. Winged Avenger
32. Time-Gate
33. Schizoids
34. Centipede 83
35. Flugsimulator

BRETT- UND KARTENSPIELE

36. Backgammon
37. Mensch ärgere d. nicht
38. Monopoli
39. 17 und 4
40. Schiffe versenken
41. Masterchess (Psion) 82
42. Masterchess (Mikro-Gen) 82
43. Spec-Chess (m. Sprache) 82
44. Superchess (16 K)

ADVENTURE

45. Espionage Island
46. Inca Curse
47. The Hobbit 83
48. Pimania 83
49. The Quest
50. Rescue ?

STRATEGIE U.A.

51. Startrek I
52. Startrek II
53. Startrek II (deutsch)
54. Kythera
55. Maze of Gold
56. Dschungel
57. 3D Cube
58. Labyrinth

SONSTIGES

59. Schaltplan
60. Speakeasy
61. Spectacular
62. Vokabeln
63. Lebenserwartung
64. Biorhythmus I
65. Biorhythmus II
66. Biorh. f. Drucker
67. Musik
68. Club Record Controller
69. Collector Pack
70. Fitness
71. Henker

UTILITIES

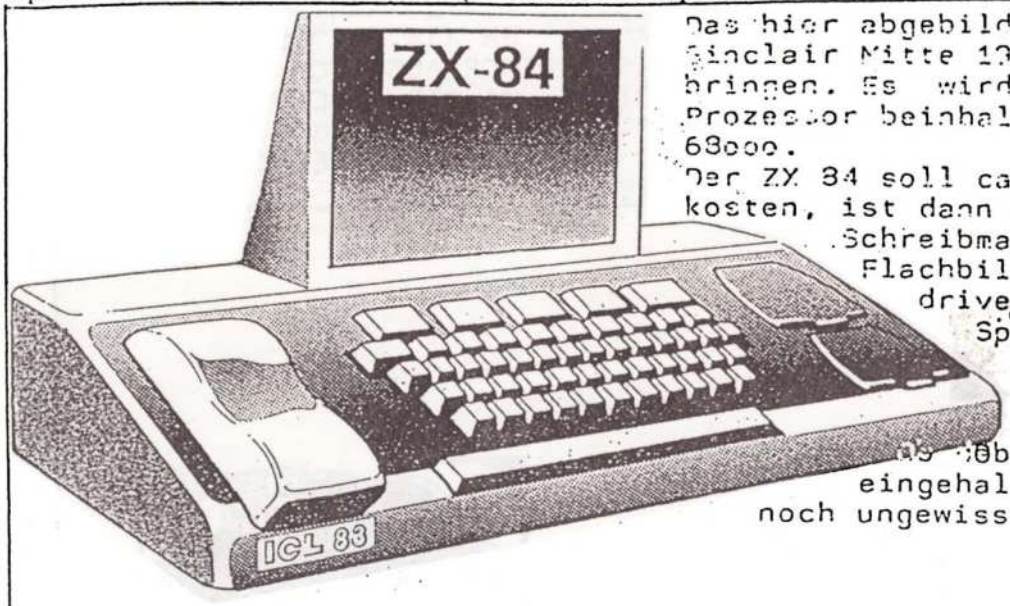
72. Slowloader (f. ZX 81 Prgr.)
73. The Key
74. Super C (MC-Comp.)
75. ZXed
76. Renumber
77. PASCAL (s.unten)
78. FORTH
79. MONI (MC-Monitor)
80. Farbmischer (64 Farben)

PASCAL = Zu diesem Programm gehört ein über 60seitiges Manual (englisch). Da das Kopieren in geringer Auflage sehr teuer ist, bitten wir evtl. Interessenten, uns bei der Anforderung einen DM 10,-- Schein oder Scheck mit zuschicken. Wir bitten dafür um Verständnis.

DIESE PROGRAMMLISTE IST NOCH NICHT VOLLSTÄNDIG !

WIR WERDEN DEN REST DER UNS VORLIEGENDEN PROGRAMME IM NÄCHSTEN INFO VERÖFFENTLICHEN BZW. BEI BEDARF EINE FORTSETZUNG BRINGEN.

© 1983 SPECTRUM-USER-CLUB Rolf Knorre, Siegesstr. 146 a, 5600 Wuppertal 2, Tel.: 0202 / 55 66 89



Das hier abgebildete Gerät will Clive Sinclair Mitte 1984 auf den Markt bringen. Es wird einen 16-Bit-Prozessor beinhalten, den Motorola 68000.
Der ZX 84 soll ca. DM 1.400,-- kosten, ist dann aber auch mit Schreibmaschinentastatur, Flachbildschirm und Mikrodrive ausgestattet. Die Speicherkapazität wird noch nicht genannt, sollte aber bei 256 K liegen.
Ob der o.g. Termin eingehalten werden kann, ist noch ungewiss.

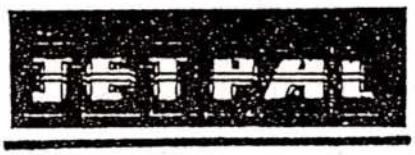
TUBEWARS

Dieses Programm stammt aus England und wurde von J. Bull geschrieben. Es basiert auf dem Spiel "TEMPEST", das vielleicht einige von euch kennen.

```
  5 GO TO 8000
  10 GO TO 5000
  30 PLOT 96,152: DRAW 36,12: DR
AW 36,-12: RETURN
  31 PLOT 168,152: DRAW 40,0: DR
AW 8,-24: RETURN
  32 PLOT 216,127: DRAW 12,-20:
DRAW -12,-20: RETURN
  33 PLOT 168,63: DRAW 40,0: DRA
W 8,24: RETURN
  34 PLOT 96,63: DRAW 36,-12: DR
AW 36,12: RETURN
  35 PLOT 95,63: DRAW -40,0: DRA
W -8,24: RETURN
  36 PLOT 47,127: DRAW -12,-20:
DRAW 12,-20: RETURN
  37 PLOT 95,152: DRAW -40,0: DR
AW -8,-24: RETURN
  40 LET x=16: LET y=6: LET dy=-
.5: LET dx=0: RETURN
  41 LET x=17: LET y=7: LET dy=-
.5: LET dx=1: RETURN
  42 LET x=19: LET y=8: LET dy=0
: LET dx=1: RETURN
  43 LET x=17: LET y=8.5: LET dy
=.5: LET dx=1: RETURN
  44 LET x=16: LET y=9.5: LET dy
=.5: LET dx=0: RETURN
  45 LET x=15: LET y=8.5: LET dy
=.5: LET dx=-1: RETURN
  46 LET x=13: LET y=8: LET dy=0
: LET dx=-1: RETURN
  47 LET x=15: LET y=7: LET dy=-
.5: LET dx=-1: RETURN
  60 OVER 0: INK 5: GO SUB 199+p
: BEEP .005,10: BEEP .005,20: IN
K 2: GO SUB 199+p: OVER 1
  80 IF c=p THEN LET sc=sc+100:
PRINT AT y1,x1;a$(c1): GO SUB 11
0
  90 IF d=p THEN LET sc=sc+75: P
RINT AT y2,x2;b$(c2): GO SUB 130
  95 RETURN
  100 GO SUB 29+k: LET k=c: INK 3
: GO SUB 29+k: INK 2: IF p=c THE
N GO TO 7000
  110 LET c=INT (RND*8)+1: GO SUB
 39+c: LET x1=x: LET y1=y: LET d
x1=dx: LET dy1=dy: LET c1=1: RET
URN
  120 IF p=d THEN GO TO 7000
  130 LET d=INT (RND*8)+1: GO SUB
 39+d: LET x2=x: LET y2=y: LET d
x2=dx: LET dy2=dy: LET c2=1: RET
URN
  200 PLOT 95,152: DRAW 32,-32: P
LOT 163,152: DRAW -32,-32: RETUR
N
  201 PLOT 163,152: DRAW -32,-32:
 PLOT 215,128: DRAW -64,-16: RET
URN
  202 PLOT 215,128: DRAW -64,-16:
 PLOT 214,88: DRAW -64,16: RETUR
N
  203 PLOT 214,88: DRAW -64,16: P
LOT 167,64: DRAW -32,32: RETURN
  204 PLOT 167,64: DRAW -32,32: P
LOT 96,64: DRAW 32,32: RETURN
  205 PLOT 95,63: DRAW 32,32: PLO
T 49,88: DRAW 64,16: RETURN
  206 PLOT 49,88: DRAW 64,16: PLO
T 48,128: DRAW 64,-16: RETURN
  207 PLOT 48,128: DRAW 64,-16: P
LOT 95,152: DRAW 32,-32: RETURN
  209 RETURN
1010 GO SUB 29+p
1020 LET p=p+(INKEY$="x")-(INKEY
$="z"): LET p=p+(p=0)*8-(p=9)*8
1030 INK 6: GO SUB 29+p: INK 2
1040 IF INKEY$=" " THEN GO SUB 6
0
1100 PRINT AT y1,x1;a$(c1): LET
 y1=y1+dy1: LET x1=x1+dx1: LET c1
=c1+1: IF c1=9 THEN LET r=r+1: G
O SUB 100
1110 PRINT INK 4;AT y1,x1;a$(c1)
1120 PRINT AT y2,x2;b$(c2): LET
 y2=y2+dy2: LET x2=x2+dx2: LET c2
=c2+1: IF c2=9 THEN LET r=r+1: G
O SUB 120
1130 PRINT INK 3;AT y2,x2;b$(c2)
1200 IF k=p THEN GO TO 7000
1210 IF r>=l THEN PRINT AT 21,3;
"All Enemy Have Reached Rim": GO
 TO 7000
1500 GO TO 1000
5000 INK 2: BRIGHT 1: PAPER 0: C
LS : BORDER 0: CLS
5010 PRINT INK 6;AT 0,12;"TUBEWA
R"; INK 4;AT 1,12;"      "; INK
 2;AT 18,9;"© 1983 J.Bull"
5015 REM graphics D
5020 PRINT INK 4;AT 3,0;"D -Elec
tron     100 Points          Elec
trifies Rim When Reached     Do N
ot Touch Electrified Rim"
5025 REM graphics G
5030 PRINT INK 3;AT 7,0;"G -Quar
k      75  Points"
5040 PRINT INK 5;AT 9,0;"  'X'
  Rotate Clockwise"
5050 PRINT INK 4;AT 10,0;"  'Z'
  Rotate Anticlockwise"
5060 PRINT INK 3;AT 11,0;"'SPACE
'  Fires Cannon"
5070 PRINT INK 6;AT 13,0;"LEVEL
is Number of Enemy That   Have t
o Reach Rim Before End"
5080 PRINT INK 4;AT 16,0;"Select
 LEVEL  1  2  3  4"
5090 LET v$=INKEY$: IF CODE v$>4
8 AND CODE v$<53 THEN LET l=(VAL
 v$)*10: GO TO 5110
5100 GO TO 5090
5110 CLS
5130 PRINT INK 6;AT 16,13;"TUBEW
AR"; INK 4;AT 17,13;"      "
6000 OVER 0
6010 PLOT 96,152: DRAW 72,0: DRA
W 32,-8: DRAW 16,-16: DRAW 0,-41
: DRAW -16,-16: DRAW -32,-8
6020 DRAW -73,0: DRAW -32,8: DRA
W -16,16: DRAW 0,40: DRAW 16,16:
 DRAW 32,8
6030 PLOT 128,119: DRAW 7,0: DRA
W 16,-8: DRAW 0,-7: DRAW -16,-8:
 DRAW -7,0: DRAW -16,8: DRAW 0,7
: DRAW 16,8
6040 PLOT 96,151: DRAW 32,-32: D
RAW 7,0: DRAW 32,32
6050 PLOT 215,128: DRAW -64,-16:
 DRAW 0,-8: DRAW 64,-16
6060 PLOT 96,64: DRAW 32,32: DRA
W 7,0: DRAW 32,-32
6070 PLOT 48,128: DRAW 64,-16: D
RAW 0,-8: DRAW -64,-16
6200 GO SUB 110: GO SUB 130
6205 OVER 1
6207 REM graphics A
6210 PRINT AT y1,x1;"A";AT y2,x2
;"A"
6215 REM graphics A,B etc
6220 LET a$="AABBCCDD": LET b$="
AAEEFFGG"
6230 LET p=1: GO SUB 30: LET k=9
6240 LET sc=0: LET r=0
6300 GO TO 1000
7000 OVER 0: FOR a=1 TO 5: FOR b
=6 TO 0 STEP -1: INK b: GO SUB 2
9+p: BEEP .01,b: NEXT b: BEEP .0
1,a: BEEP .01,a+2: BEEP .01,a+4:
 NEXT a
7010 INK 5: PRINT AT 0,11;"<< SC
ORE >>";AT 1,14;sc
7020 PRINT AT 19,1;"Press 'P' to
 Play, 'S' to Stop "
7030 IF INKEY$="p" OR INKEY$="P"
 THEN RUN 10
7040 IF INKEY$="s" OR INKEY$="S"
 THEN STOP
7050 GO TO 7030
8000 DATA 0,0,0,8,0,0,0,0
8010 DATA 0,0,8,20,8,0,0,0
8020 DATA 0,8,20,34,20,8,0,0
8030 DATA 8,20,34,65,34,20,8,0
8040 DATA 0,0,20,8,20,0,0,0
8050 DATA 0,34,20,8,20,34,0,0
8060 DATA 65,34,20,8,20,34,65,0
8100 FOR a=0 TO 55: READ b: POKE
 USR "a"+a,b: NEXT a
8120 RUN 10
```

spectrum-info-spectrum-info-spectrum-info-spectrum-info-spectrum-info-spectrum-info-spec-

ZUR ABSOLUTEN SPITZE AUF DEM DERZEITIGEN SOFTWARE-MARKT DÜRFTE DIE FA. ULTIMATE MIT IHREN VIER PROGRAMMEN GEHÖREN. JEDES EINZELNE DIESER PROG. HAT SOWOHL VON DER SPIELIDEE ALS AUCH VON DER AUSFÜHRUNG HER DIE NOTE"SEHR GUT" VERDIENT. DA WIR ANNEHMEN, DASS SIE AUCH BEI EUCH GUT ANKOMMEN, D.H. MEHR ALS ANDERE SPIELE VERLANGT WERDEN, HABEN WIR NACHSTEHEND ZU JEDEM PROG: EINE KURZE ERLÄUTERUNG (+ Tastenbelegung) GESCHRIEBEN.



Der Spieler wird zum Astronauten, der sein Raumschiff zusammenbauen und auftanken muß, um den unfreundlichen Planeten, auf dem er sich gerade befindet, verlassen zu können. Behindert wird er durch aggressive Flieger, die ihn zerpulvern wollen. Nur gut gezielte Laserschüsse verhindern ein schnelles Ende.

Z=links/X=rechts/A-Enter=feuern
Q-P=hoch/1 -O=Höhe halten

Dieses Rennen quer durch Amerika am Steuer eines schnellen Wagens ist wohl der Wunsch eines jeden Asp halt-Maniacs. Leider schläft die Konkurrenz nicht und so wird aus der Geschwindigkeits- schnell eine Materialschlacht. Nacht - fahrten sind übrigens auch vorgesehen.

Z=links/X=rechts/Q-P=beschleunigen
A-Enter=bremsen

Wildgewordene UTO's (Unbekannte Teig -Objekte) bedrohen den Säcker. Zwing sie in die Schüssel, sonst gehst du selbst hinein.
Außerdem wirft Sesamstraßen-Grobie hin und wieder mit Fischgräten und anderem Unrat. Vorsicht !!! Fällt dieser Dreck in die Schüssel gibt's Strafpunkte.

Q=links/W=rechts/E=runter/R=rauf
T=pudern/ CapsShift=STOP

Chochia

Hier wird der Traum von der eigenen Scholle Wirklichkeit. Leider gibt es Ungeziefer, das dem Gärtner das Leben schwer macht und seine botanischen Erfolge schmälert. Also ran mit der Spritze und weg mit den Würmern.
Die nächste Runde im Kampf gegen die Natur wird nicht so leicht !!!

Q=links/W=rechts/E=runter
R=hoch/T=sprühen

(c) 1983 SPECTRUM-USER-CLUB Rolf Knorre, Siegesstr. 146 a, 5600 Wuppertal 2, Tel.: 0202 / 55 66 89

Schon wieder eine Neuigkeit aus dem Hause Sinclair Research: Im Herbst (hoffentlich noch dieses Jahr) soll ein neuer Adapter für den Spectrum zu haben sein,der den Einsatz von Steckmodulen, wie dies bei den meisten anderen Computern selbstverständlich ist, erlaubt.

Für den Anwender, der des langen Ladens von Programmcassetten leid ist, eine gute Nachricht. Ein weiterer Vorteil vor allem für diejenigen, die den 16 K Spectrum besitzen, ist die Tatsache, daß auch Programme die eigentlich für die 48 K Maschine konzipiert wurden, auf der 16 K Version laufen. Dies deshalb, weil die Module nicht den internen RAM-Bereich des Spectrums nutzen..

Bereits in Kürze soll es ein breites Programmangebot als Steckmodul geben: Forth Assembler, Disassembler und auch einige Spielprogramme. Mit einigen Softwareherstellern hat Sinclair bereits Kontakt aufgenommen, so daß bald mit einem erweiterten Angebot gerechnet werden kann.

Auch über Preise, zumindest für den englischen Markt wurde hinter vorgehaltener Hand geredet. Der Adapter soll demnach um die £20 (85,-DM) und jedes Steckmodul um £10 (42,-DM) kosten.

Es bleibt zu hoffen, daß dieses Produkt nicht ebenso lange auf sich warten läßt, wie Sinclairs Microdrive !

ZX-Spectrum-Weißabgleich

M. Belke / G. Hein

Beim ZX-Spectrum kann es vorkommen, daß der Bildschirm nicht weiß ist, sondern in vielen Fällen gelblich. Abhilfe schafft hier ein Farbabgleich beim Computer.

Nachdem man den ZX-Spectrum mit einem Kreuzschlitzschraubendreher von unten geöffnet hat, kann man das Gehäuseoberteil vorsichtig nach vorne aufklappen. Die Tastaturanschlüsse sollte man nicht lösen, da sie nur schwer wieder anzubringen sind. Man sieht nun auf der linken Seite der Platine 4 Einstellmöglichkeiten (Bild 1). TC1 dient zur Einstellung der Taktfrequenz und mit TC2 kann man den Farboszillator auf 4,43 MHz justieren.

Es ist aber davon abzuraten, die beiden Kapazitätstrimmer zu verstellen. Darunter befinden sich zwei Widerstandstrimmer VR1 und VR2. Mit diesen kann man jetzt das Bild auf Weiß abgleichen. Dazu sollte am Computer PAPER 7 (weiß) und BORDER 2 (rot) eingegeben werden. Nun wird VR2 so abgeglichen, daß der Rand ein kräftiges helles Rot zeigt. Danach verstellt man VR1 so, daß ein weißes Bild zu sehen ist. Die Einstellung liegt genau beim Farbumschlag Grüngelb / Blau. Durch Wiederholung des Einstellvorgangs kann noch eine Verbesserung erzielt werden.

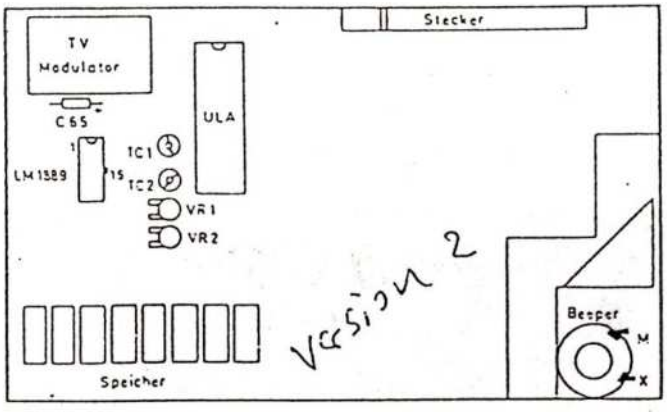


Bild 1. Lage der Abgleichelemente

Betrifft: Sauberes Druckbild

Manche Zeilen im Listing werden unleserlich,weil sich die Rolle waehrend des Druckvorganges verschiebt.Dem kann abgeholfen werden.An jeder Seite der Rollenaufhaengung werden kleine Pappstueckchen eingesetzt die zuvor mit dem Locher gelocht wurden.Die Anzahl der Pappstueckchen richtet sich nach der Staerke der verwendeten Pappe.Dieser Text wurde mit einer jetzt festsitzenden Rolle Papier gedruckt.

TH. Rehschuh

Wir haben in den vergangen Wochen einige Anrufe bekommen, die nach der Bezeichnung der IC's für die 32 K Erweiterung fragten.
Für alle 16 K Besitzer drucken wir nachstehend ab, was auf die freien Speicherplätze gehört :

```
IC-Sockel 15-22 =
8 x M 3732L-20RS

IC-Sockel 23 =
1 x 74LS 32N

IC-Sockel 24 =
1 x 74LS 00N

IC-Sockel 25 =
1 x 74LS 157N

IC-Sockel 26 =
1 x 74LS 157 on board
```

Zum Abschluß noch eine interessante System-Variable.
Die Verwendung von POKE 23658,8
setzt den Cursor automatisch auf CAPS LOCK, also auf Großschreibung. POKE 23658,o stellt den Normalzustand wieder her.

ANTWORTEN AUF FRAGEN AUS DEM LETZTEN INFO:

Floppy-Disc --- ((((((((((	gibt´s für den Spectrum . Bestellungen/Auskunft (Preis ca. DM 9oo,--)	Fa. SAM Electronics Brüsseler Str. 7o 5ooo Köln 1 o221/ 51 98 87
Schaltung zum Anschluß eines Monitors ----------	gibt´ s für DM 1o,-- bei	Florian Kopitzki Ameisenbergstr. 57 c 7ooo Stuttgart 1

Betr.: 32 K - RAM-Erweiterung

Viele Lieferanten dieser Erweiterung haben erhebliche Liefer-Schwierigkeiten. Wir haben jemand gefunden, der keine Schwierigkeiten hat. Bedingung ist allerdings, daß wir mindestens fünf Bestellungen zusammenkriegen. Die komplette Erweiterung kostet incl. Porto etc. DM loo,--.
Wer Interesse hat, sollte sofort seine Bestellung mit einem V.-Scheck über DM loo,-- an uns abschicken. Sollten wir keine fünf BEst. bekommen, schicken wir den Scheck zurück.
WICHTIG! Bitte sofort nach Erhalt des Infos die Bestellung abschicken, damit wir entsprechend disponieren können. Wir verdienen an diesem Geschäft garantiert nicht !!!

Es gibt für den Spectrum eine RAM-Erweiterung auf 256 K. Wer sich dafür interessiert, sollte eine Karte an Martin Berndt, Kamperweg 167, 4ooo Düsseldorf 12 schicken. Er erhält dann umgehend weitere Informationen.

Neue Fragen, die zu beantworten wären :

- Ein Spectrum läuft an einem Telefunken TV optimal, in Verbindung mit einem Grundig Super-Color ist aber nur Schwarz/Weiß-Wiedergabe möglich. Hat jemand Erfahrungen dieser Art gemacht ?
- Die ersten Spectrum-Computer, die ausgeliefert wurden, hatten noch keine IC-Sockel für die Speichererweiterung. Wer weiß Bescheid, wie diese Geräte auf 48 K aufgerüstet werden können und wo man eine solche Erw. bekommt.
- Wer hat die August-Ausgabe der Electronics & Computing. Es geht um den ersten Teil der ZX Sound-Boards-Serie. Bitte eine Kopie an den Club.

FILMTIP FÜR OKTOBER 1983 : WARGAMES

Vielleicht kommt der eine oder andere nach diesem Film auf die Idee, die Möglichkeiten seines Spectrums bisher doch noch nicht voll ausgenutzt zu haben.

Kinostart : o7.1o.1983

© 1983 SPECTRUM-USER-CLUB Rolf Knorre, Siegesstr. 14o a, 5ooo Wuppertal 2, Tel.: o2o2 / 55 55 55